

Regolamento Pokémon

INDICE:

- 1 → Preparazione al gioco e scelta dei pokémon
- 2 → Fase della battaglia
- 3 → Informazioni utili

1. Prima fase

La prima fase del gioco consiste con la scelta della squadra pokemon. Vengono composte 2 squadre da 6 persone e ogni componente sceglie un pokémon, che dovrà essere diverso da quello selezionato dagli altri.

Per rendere l'esperienza di gioco più bilanciata ogni team ha un budget iniziale che userà per comprare i pokémon che vuole usare. Il costo di ogni pokémon è determinato in base alla somma delle sue statistiche base(PS, Attacco, Difesa, Attacco speciale, Difesa speciale, velocità):

Statistiche base	Costo
> 550	120
550-450	100
< 450	80

https://wiki.pokemoncentral.it/Elenco_Pok%C3%A9mon_per_statistiche_base

Il budget iniziale è di 600 monete, in modo da permettere l'uso di 6 pokémon medio-forti (550 - 450 statistiche base). Se si vogliono usare pokémon leggendari (> 550) il giocatore si troverà obbligato a mettere in squadra un pokémon "scarso" (< 450).

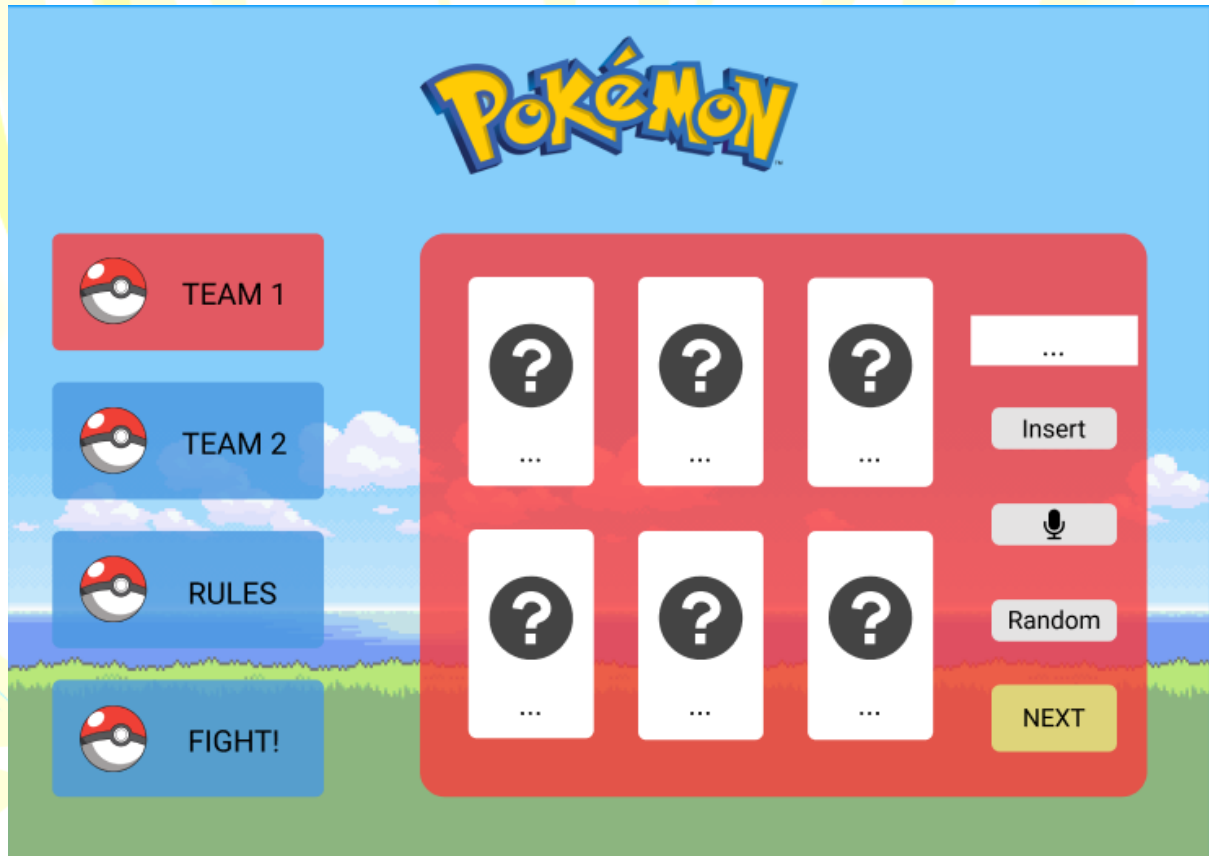
Per poter inserire un pokémon in squadra si può o scrivere il nome nell'apposita barra oppure attivare il comando vocale(in questo caso il nome del pokémon dovrà essere detto a voce sul microfono).

Dato che le squadre che si formano vorranno proiettate a tutta la classe, i team si alterneranno con la scelta dei pokémon in modo tale da poter contrastare/contrattaccare con la successiva scelta. Il tempo per effettuare la scelta sarà di un minuto e se questo tempo trascorre sarà inserito un pokémon casuale dal computer.

L'alternanza avverrà nel seguente modo:

1. La prima squadra sceglie **un** pokemon e schiaccia NEXT
2. La seconda sceglie **due** pokemon e schiaccia BACK
3. La prima sceglie **due** pokemon e schiaccia NEXT

4. La seconda sceglie **due** pokemon e schiaccia BACK
5. La prima sceglie **due** pokemon e schiaccia NEXT
6. La seconda sceglie **due** pokemon e schiaccia BACK
7. La prima sceglie **un** pokemon e schiaccia FIGHT



Schermata in cui vengono scelti i pokemon

Esempio:

- la prima squadra sceglie Venusaur (Pokémon tipo Erba/Veleno)
- la seconda squadra, vedendo il pokémon scelto dagli avversari, decide di inserire Charizard (Pokémon tipo Fuoco/Volante superefficace sul tipo Erba) e un altro pokémon secondo la propria strategia.
- etc...

Esempio di ciò che avverrà in classe:

- I bambini si suddividono nelle due squadre e scelgono due capitani
- I capitani fanno sasso carta forbice, chi vince decide chi inizia la scelta dei pokémon
- Avviene la scelta dei pokémon come sopraindicato. Un bambino alla volta andrà a selezionare un pokémon; In caso di scelta doppia si alzeranno due bambini.
- Una volta scelti i pokémon si inizierà la battaglia

2. Seconda fase

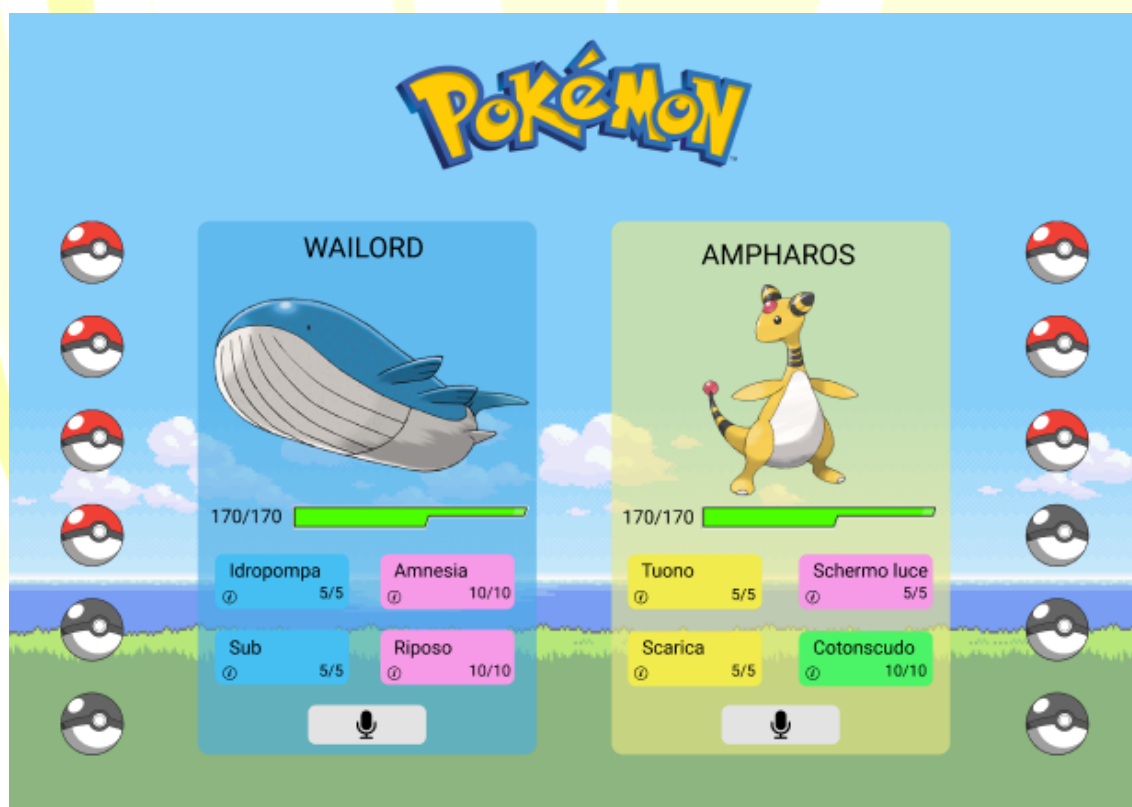
La seconda fase di gioco consiste nella battaglia vera e propria.

Il primo pokémon viene inserito random dal computer.

Ora inizia la fase di selezione della mossa da eseguire che verrà scelta da un set di 4 attacchi. Per rendere il gioco meno monotono, le mosse di un pokémon cambiano ad ogni partita: ogni volta che un pokémon viene schierato in campo, vengono scelte, casualmente, da un database 2 mosse “d’attacco” (mosse che infliggono danno) riguardanti il tipo del pokémon. Ad esempio quando viene schierato Pikachu (Elettro) le sue mosse “d’attacco” saranno entrambe di tipo Elettro. Se invece viene schierato un pokémon avente doppio tipo come ad esempio Charizard (Fuoco/Volante) le sue mosse d’attacco saranno relativamente di tipo Fuoco e Volante. Le rimanenti 2 mosse sono relative alle “statistiche” (mosse che modificano le statistiche avversario/proprie per il resto della partita). Ad esempio ruggito riduce l’attacco del Pokémon avversario.

Le mosse assegnate rimangono uguali fino alla fine della partita, e ognuna può essere eseguita solo un certo numero di volte, per evitare che una mossa potente venga ripetuta all’

La mossa viene effettuata attivando l’apposito pulsante e pronunciando il nome del pokémon seguito dalla parola “usa” più la mossa in questione. Nella casella della mossa non vengono visualizzati i danni che effettua. Dovranno essere imparati dallo studente.



Schermata di gioco. Sulla destra il Team 1 e sulla sinistra il Team 2

La precedenza per chi esegue prima la mossa va a chi ha la statistica della velocità più alta.

Se si desidera cambiare pokémon si deve attivare il pulsante per l'attivazione vocale e pronunciare il pokémon che si desidera schierare seguito dalla frase "scelgo te!".

In questo caso, se l'avversario ha scelto una mossa, indipendentemente dalla velocità dei pokémon viene in ogni caso effettuato prima lo scambio e successivamente il pokémon schierato subirà la mossa, altrimenti, se anche l'avversario effettua un cambio, nessuno dei pokémon subirà dei danni.

Quando un pokémon muore, la squadra che subisce la perdita ha la possibilità di scegliere un altro pokémon da schierare, e successivamente si riinizia il processo di scelta della mossa.

I tipi dei pokémon e delle mosse influiscono sul danno inflitto/ricevuto. Ad esempio una mossa di tipo fuoco recherà il doppio dei danni a qualsiasi pokémon tipo Erba, ma viceversa una mossa di Tipo Erba infligge la metà dei danni ai pokémon tipo Fuoco. Tutti gli svantaggi e vantaggi sono raffigurati nella seguente tabella:

Bersaglio → ↓ Mossa	NORMALE	LOTTA	VOLANTE	VELENO	TERRA	ROCCIA	ELETTRO	SPETTRO	ACCIAIO	FUOCO	ACQUA	ERBA	ELETTRO	PSICO	GHIACCIO	DRAGO	BUIO	FOLETTA
NORMALE	1x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	0x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x
LOTTA	2x	1x	½x	½x	1x	2x	½x	0x	2x	1x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	2x	½x
VOLANTE	1x	2x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	½x	1x	1x	2x	½x	1x	1x	1x	1x	1x
VELENO	1x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	½x	0x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x
TERRA	1x	1x	0x	2x	1x	2x	½x	1x	2x	2x	1x	½x	2x	1x	1x	1x	1x	1x
ROCCIA	1x	½x	2x	1x	½x	1x	2x	1x	½x	2x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x
ELETTRO	1x	½x	½x	½x	1x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	2x	½x
SPETTRO	0x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	1x
ACCIAIO	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	½x	1x	2x	1x	1x	2x
FUOCO	1x	1x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	2x	½x	½x	2x	1x	1x	2x	½x	1x	1x
ACQUA	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x	1x	1x	2x	½x	½x	1x	1x	1x	½x	1x	1x
ERBA	1x	1x	½x	½x	2x	2x	½x	1x	½x	½x	2x	½x	1x	1x	1x	½x	1x	1x
ELETTRO	1x	1x	2x	1x	0x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	½x	½x	1x	1x	½x	1x	1x
PSICO	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	0x	1x
GHIACCIO	1x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	½x	½x	½x	2x	1x	1x	½x	2x	1x	1x
DRAGO	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	0x
BUIO	1x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	½x
FOLETTA	1x	2x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	½x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x

<https://wiki.pokemoncentral.it/Tipo>

Esempio di ciò che avverrà in classe:

- Un bambino per squadra si alzerà per scegliere la mossa.
- Prima di scegliere la mossa è possibile consultarsi all'interno della squadra.
- Viene ripetuta questa operazione finché tutti i pokemon di una squadra non muoiono.

3. INFO

Requisiti:

- La classe dovrà essere dotata di un computer con il microfono e della LIM.
- I bambini dovranno aver imparato sia i pokémon che le loro mosse.
- E' meglio che le squadre non cambino per migliorare l'intesa tra i giocatori.
-

Caratteristiche di un pokemon:

- **PS** → La quantità di danni che può subire prima di andare KO.
- **Attacco** → La potenza delle mosse fisiche del pokémon.
- **Attacco Speciale (Att. Sp.)** → La potenza delle mosse speciali del Pokémon.
- **Difesa** → La resistenza del pokémon alle mosse fisiche.

- **Difesa Speciale (Dif. Sp.)** → La resistenza del pokémon alle mosse speciali.

